

小学校プログラミング教育実施レポート

令和2年度から必修化された小学校プログラミング教育の実施の様子を紹介するものです。
未来の学びコンソーシアムにて実施内容の精査を行うものではありません。

学習活動名	うごくうごくわたしのおもちゃ
学年	小学校第2学年
目標	動くおもちゃ（自作絵）を試行錯誤してつくり、工夫を教え合ったりしながら、よりよく動くように改良することを通して、動くおもちゃの面白さや不思議さを実感するとともに、遊び方を工夫して、みんなで遊びを楽しむことができるようにする。
教材タイプ	プログラミング言語
使用教材	viscuit
環境	児童5人で5台のタブレット使用
都道府県	徳島県
実施校	神山町広野小学校
学習活動の概要・児童の様子(プログラミングの活動を中心に記載ください。)	<p>本単元は12時間扱いで実施した。最初の6時間で、身の回りにあるものを使って動くおもちゃを制作・改善し、遊んだ。</p> <p>6時間目に「viscuit」の使用方法を4年生児童に教えてもらう時間を設け、単元のこの活動に向けて見通しを持たせた。その後、自作の絵にプログラミングを組んで動きをつけ、鑑賞の時間に作品を紹介し合っ、友達の作品を鑑賞、また実際に動かして遊んだ。</p> <p>○指導の流れ</p> <p>① 身近なものでおもちゃ作りをする。</p> <ul style="list-style-type: none">・家庭にあるもの、学校にあるものを活用して、自分が作りたい動くおもちゃを想像し、作成する。・走る、飛ぶなど、動きの種類があることに気付かせる。 <p>② 「viscuit」の使用方法を知り、動く絵を作成する。</p> <ul style="list-style-type: none">・操作方法について既習の4年生にマンツーマンで伝授してもらい、「viscuit」ではなにができるのか、理解させる。 <p>③ 「viscuit」を活用し、自作の絵にプログラミングする。</p> <ul style="list-style-type: none">・作品にプログラミングし、上下左右に動かしたり、数を増やしたりするなどの工夫をさせプログラミングの楽しさに気付かせる。 <p>④ 作品を鑑賞する</p> <ul style="list-style-type: none">・全員で鑑賞し合い、自分の作品をPRする。・感想で面白いと思った部分や、真似したいところなどを伝え合う。
成果と課題	<p>動くおもちゃをPCで作成できること、プログラミングすることでできることが、自分が想像していたよりも多くあることを知り、楽しみながら活動していた。また、友達の作品を鑑賞することでより多くのプログラミングの種類や工夫があることを知り、楽しさに気付いていた。</p> <p>今後、本学年以外でもプログラミング実践を行い、「viscuit」以外のソフトも活用していきたい。</p>